

# Un exemple de mise en scène au service de la narration dans le cinéma japonais : analyse critique du film *Eureka* d'Aoyama Shinji.

Carpentras Fabien

*Eureka* est l'histoire de trois êtres luttant avec leur passé pour oublier un ancien traumatisme et commencer une nouvelle vie. Ce passé commun est relié à une histoire vraie puisqu'il s'agit de la prise d'otage d'un bus Nishitetsu qui eut lieu sur l'île de Kyūshū le 3 mai 2000. Aoyama Shinji prend cependant ses distances avec la réalité et se sert juste de cet événement pour donner un traumatisme violent commun à ses protagonistes<sup>1</sup>. Chacun va à sa façon chercher des réponses aux questions que cet événement pose à leur existence. Deux de ces personnages sont un frère, Naoki, et sa soeur, Kozue. Tous les deux, encore des enfants, sont fragiles. Le troisième est le chauffeur du bus, Sawai Makoto, qui a lui aussi survécu à la prise d'otage : compréhensif et mûr, il servira de «guide» aux enfants. Un quatrième personnage, Akihiko, se greffera aux trois autres. Il s'agit du cousin de Naoki et Kozue, venu de Tokyo pour leur rendre visite pendant les vacances. Ce dernier est un personnage qui restera à l'écart des trois autres, comme si ils ne se comprenaient pas : ils ne s'expriment pas de la même façon (Naoki parle le «hyōjun-go» alors que Makoto, Naoki et Kozue parle le «Kyūshū-ben»<sup>2</sup>), ne viennent pas du même endroit et n'ont surtout pas vécu le même événement «fondateur»<sup>3</sup>. Ce dernier personnage est capital puisqu'il représente en quelque sorte la société japonaise en général et va permettre au réalisateur de glisser une critique sur l'attitude de cette dernière face aux personnes désœuvrées. Akihiko ne comprend pas qu'on puisse tuer quelqu'un et ne cherche pas à comprendre.

---

1) Lors de la vraie prise d'otage la seule personne décédée est une femme de 68 ans. De même, le preneur d'otage, qui n'utilisait pas un revolver mais un couteau de boucher, ne fut pas tué par la police mais simplement arrêté.

2) Le «Kyūshū-ben» étant le dialecte de Kyūshū tandis que le «Hyōjun-go» est la langue standard que les Japonais apprennent à l'école.

3) Akihiko nous apprend vers le milieu du récit qu'il s'est lui aussi déjà retrouvé dans une situation où il a failli se faire assassiner, mais l'interprétation qu'il fait de son événement est différente de celle des autres protagonistes, notamment Makoto. En passant, Akihiko fait référence à une scène du premier film d'Aoyama, «Helpless», «Eureka» étant une sorte de suite éloignée de ce premier opus.

Parallèlement à cette intrigue principale<sup>4</sup> existe en effet une intrigue que l'on peut qualifier de «secondaire» mais qui n'en constitue pas moins le moteur principal du récit. Il s'agit d'une série de meurtres visant des jeunes femmes qui touche la région où habitent les personnages. Aoyama nous fait suivre le déroulement de l'enquête par bribes (plans «omniscients» nous montrant la découverte des corps des jeunes femmes, titre de journal, discussion entre Makoto et son frère, garde à vue de Makoto avec l'inspecteur, etc.) Le récit est construit de façon à ce que Makoto apparaisse comme le suspect principal<sup>5</sup>. Le film est donc parcouru par un certain suspense concernant l'identité du tueur (est-ce Makoto ou pas ?), ce qui permet de «muscler» le flot narratif.

Car le film est d'une longueur inhabituelle pour un long métrage : trois heures et trente-sept minutes. Par la création de ces deux lignes narratives Aoyama parvient ainsi à garder le spectateur en haleine malgré la durée, ce qui est la preuve d'une grande maîtrise de la structure de son film. Cette réussite est tout sauf le fruit du hasard puisque le réalisateur en est loin d'être à son coup d'essai avec *Eureka*.

Né en 1964 à Kita-Kyûshû, Aoyama Shinji (青山真治) réalise son premier film en 35mm en 1995, après avoir suivi des cours de cinéma sous la direction de Hasumi Shigéhiko à l'université Rikkyô à Tôkyô<sup>6</sup>. Ce premier long métrage pour le cinéma<sup>7</sup> va connaître un certain succès critique qui lui permet d'enchaîner relativement rapidement sur de nouveaux projets : *Chinpira* (1996), *Wild Life* (1997), *Tsumetai Chi* (1997), *Shady Grove* (1998), *EM Embalming* (1999)<sup>8</sup>. Malgré d'assez grandes différences qualitatives entre ces oeuvres<sup>9</sup>, toutes présentent différents points communs qui vérifient une fois de plus l'adage selon lequel chaque film d'un réalisateur est le recommencement de son premier film<sup>10</sup> : questions obsédantes autour de la mort et du sens de la vie, haut degrés de conscience de la mise en scène<sup>11</sup>, etc. Malgré des qualités certaines, la plupart de ces films ne reçoivent pas le succès public et critique attendus. Aoyama connaît quelques difficultés lorsque naît le projet d'*Eureka*, film qui va marquer un certain achèvement, l'arrivée à une certaine maturité de son réalisateur. Comme il l'indique lui-même le film prend naissance lors d'une rencontre avec l'acteur Yakusho Kôji<sup>12</sup> qui lui propose de

4) Il est évident qu'Aoyama considère le voyage des protagonistes à travers le Japon et la lutte qu'ils livrent avec leur conscience comme la ligne principale de son récit.

5) Il est également le suspect numéro un pour plusieurs personnages de l'intrigue, dont l'inspecteur, ce qui renforce les doutes qui pèsent sur lui dans la tête du spectateur. Nous y reviendrons.

6) Dans une interview réalisée en 2008, Aoyama Shinji nous fait part à quel point l'enseignement de Hasumi Shigéhiko a été un véritable déclic pour lui : «Les cours de Monsieur Hasumi ont été une sorte de choc esthétique très puissant. Ils ont transformé radicalement ma vision personnelle, ma façon de voir les films et d'envisager le cinéma dans son ensemble.» Source : revue électronique Sancho.does.Asia <http://www.sancho-asia.com/spip.php?article1929#nb4> (dernier accès effectué le 09/11/2009)

7) Source : Aoyama Shinji, *Ware eiga wo hakken seri*, Seido-sha, 2001, p. 344-345.

8) 「チンピラ」「Wild Life」「冷たい血」「Shady Grove」「EM-エンバーミング」(La plupart n'étant pas éditée sur le marché occidental, je vous donne les titres des versions japonaises).

9) Aoyama regrette d'avoir accepté le projet *EM Embalming* et s'interroge sur la liberté relative qu'a un cinéaste par rapport à son producteur.

10) Citation que Truffaut affectionnait particulièrement et attribuait à Jean Renoir.

11) Notamment l'utilisation quasi-systématique de travellings, la recherche du plan-séquence, etc.

faire ensemble un film dont l'histoire se déroulerait à Kyûshû. Aoyama écrit lui-même le scénario à partir de février 1999 et le tournage se déroule de septembre à octobre de la même année<sup>13</sup>. Le film est présenté au festival de Cannes 2000 où il est en compétition pour la palme d'or (obtenue cette année-là par *Dancer in the Dark* de Lars von Trier). La sélection d'*Eureka* dans un festival aussi exposé que celui de Cannes va apporter une certaine reconnaissance à Aoyama Shinji hors du Japon et, par ricochet, dans son propre pays également. Les critiques remarquent notamment le magnifique travail sur les tons sépia de la photo du chef opérateur Tamura Masaki qui avait déjà collaboré avec Aoyama sur *Helpless*<sup>14</sup>. Le producteur de ce dernier film, Takenori Sentô, s'associe également au nouveau projet. Deux acteurs sont réutilisés par Aoyama : Mitsuishi Ken dans le rôle du collègue de travail de Makoto et Saitô Yôichirô dans le rôle du cousin Akihiko<sup>15</sup>. Les autres personnages principaux sont interprétés par Yakusho Kôji dont nous avons parlé ainsi que par Miyazaki Masaru et Miyazaki Aoi<sup>16</sup>. Excepté Yakusho Kôji, la plupart des interprètes ne sont pas connus lors de la sortie du film.

Voici résumé en quelques lignes la genèse de l'un des films japonais les plus intéressants de ces dix dernières années.

Le spectateur moyen a souvent tendance à dissocier le «fond» de la «forme» d'un film. Ainsi il parlera de «bon» ou «mauvais» scénario pour le «fond», tandis qu'il aura tendance à parler de «réalisme» pour la forme (telle scène est réaliste, telle autre ne l'est pas, etc.). Cependant, comme David Bordwell l'indique, il n'y a pas lieu de dissocier la «forme» et le «fond» : les deux sont intimement liés et orientent en amont la perception que le spectateur a de l'histoire et de ses personnages<sup>17</sup>.

Soit la fin d'une scène de duel dans un western : un homme, touché mortellement, s'effondre. Le réalisateur a différentes possibilités pour montrer la scène :

1. A. Champ sur l'adversaire allongé par terre, mort, en plan moyen en plongée.  
B. Contre-champ de A sur le héros victorieux en gros plan visage : il mord dans son cigare, comme pour signifier qu'il avait «croqué» son adversaire.

---

12) Acteur qui a notamment joué dans *L'anguille* d'Imamura Shôhei, palme d'or à Cannes en 1997. Comme Aoyama, il est originaire du nord de l'île de Kyûshû.

13) Aoyama Shinji, *Ware eiga wo hakken seri*, Seido-sha, 2001, p. 103.

14) Considéré par certains critiques de l'archipel comme le «Raoul Coutard» japonais. Il a notamment collaboré avec Ogawa Shinsuke dans les années 60 sur sa série de documentaires sur les manifestations paysannes à Narita, ainsi qu'avec Sômai Shinji (auteur encore méconnu en Occident mais important au Japon) sur le film *Shonben-raidô* (1983). L'une de ses particularités est de privilégier le plan-séquence.

15) Le personnage de Mitsuishi Ken étant mort dans *Helpless*, il s'agit ici d'un tout nouveau protagoniste. Par contre Akihiko est le même personnage que celui que l'on voit dans *Helpless*, en témoigne son allusion assez longue à un événement qui lui était arrivé dans ce dernier film.

16) Frère et soeur dans la vraie vie également.

17) «Nous n'acceptons pas cette hypothèse. Si la forme est le système global qu'un spectateur attribue à un film, il n'y a ni intérieur, ni extérieur. *Chaque composant participe de la structure d'ensemble perçue.*» Bordwell David, Thompson Kristin, *L'art du film, une introduction*, Editions De Boeck Université, 2000 (première édition anglophone 1979), traduit de l'anglais par Cyril Beghin, p. 94.

2. A. Champ sur l'adversaire qui s'écroule par terre en plan moyen, caméra niveau du sol.  
B. Contre-champ lointain de A. Le héros sort d'une maison en ramassant en revolver. Il s'avance lentement, se retrouve au milieu de la rue et s'arrête, fixant son adversaire à terre au loin. La caméra, parti d'un plan américain du personnage suit le mouvement latéral de ce dernier tout en s'éloignant légèrement de lui : le plan se termine par un plan d'ensemble avec le héros au centre de l'écran et au loin son adversaire allongé.

Il existe d'autres façons de traiter ce type de scènes mais nous avons choisi ces deux exemples pour montrer à quel point la forme d'un film n'est pas différenciable de son contenu et vice-versa. Le traitement 1 est celui qu'applique Sergio Leone à la fin de son film *Le bon, la brute et le truand* (1966). La mort de son adversaire indiffère le personnage joué par Clint Eastwood : le plan B souligne la froideur du personnage et son côté «prédateur». De même le plan A, en plongée, regarde de «haut» le cadavre du personnage de Lee Van Cleef, comme si sa mort était tout à fait banale (son corps est déjà dans la tombe creusée à la scène précédente).

L'exemple 2 est tiré d'une autre scène de duel célèbre, celle de *L'Homme de l'Ouest* (1958) d'Anthony Mann. Là, dans le plan A le réalisateur cadre l'adversaire mort en plan moyen et à hauteur «égale» : la caméra se trouve au niveau du sol, comme si Mann s'agenouillait pour se mettre à son niveau, ce que refusait Leone. Le plan B commence par un plan rapproché de Gary Cooper qui sort de la maison, mais au lieu de s'approcher ou de changer de plan pour cadrer ses émotions en gros plan comme le fait Leone, la caméra va faire un travelling droit qui non seulement s'éloigne du personnage en le faisant passer en plan général, mais qui par la même occasion recadre la ville fantôme ainsi que le corps de son adversaire aperçu au loin. L'effet est à l'opposé de celui produit par la scène du film de Leone : Gary Cooper prend conscience qu'il a tué son adversaire alors qu'il s'était juré de ne plus tuer. D'un côté nous avons donc une ignorance du côté tragique de la mort assumée, et de l'autre nous avons une conscience aiguë du prix que représente une vie, effet renforcé par le «mystère» de la ville fantôme, comme le remarquait justement Godard dans son article sur le film<sup>18</sup>.

Les films de Leone présentent un côté désemparé de «fin du monde» où les méchants côtoient les...méchants. Ce n'est pas pour rien si son premier western est un remake

---

18) «L'originalité d'Anthony Mann est de savoir enrichir tout en simplifiant à l'extrême. On cadre Gary Cooper qui sort en plan général. Il traverse presque entièrement le champ pour jeter un coup d'œil dans la ville morte et là (plutôt que de faire un contrechamp sur celle-ci, puis un troisième plan sur le visage de Gary Cooper regardant), un travelling latéral recadre Gary Cooper qui s'est immobilisé face à la ville abandonnée. Le trait génial, c'est d'avoir fait partir le travelling *après* Gary Cooper, car c'est ce décalage qui permet d'avoir une simultanéité spatiale : nous avons d'un seul coup et le mystère de la ville morte et l'inquiétude de Gary Cooper en face de ce mystère.» *Jean-Luc Godard par Jean-Luc Godard, tome 1 1950-1984*, Edition établie par Alain Bergala, Cahiers du cinéma, Paris, 1998 (première édition 1985), p. 166.

du *Garde du corps* de Kurosawa, film présentant l'archétype de l'antihéros : ce dernier tue pour de l'argent et n'en éprouve aucun remord.

Mann a une vision moins négative du monde, même si il n'hésite pas à montrer la cruauté de ce dernier. Lors de sa sortie, *L'Homme de l'Ouest* a frappé plusieurs critiques de cinéma par son côté testamentaire : comme son héros, Mann semble s'interroger sur le sens des morts et des duels sans fin qui peuplent le genre. Ainsi, la forme reflète le fond et vice-versa, les deux étant le produit de la réflexion et des choix du réalisateur.

L'objet de cette étude va ainsi s'attacher à démontrer comment le réalisateur Aoyama Shinji parvient à inscrire le propos de son film jusque dans la forme de ce dernier. Un film n'est pas un objet neutre qui se contente de transmettre des informations de la façon la plus claire possible au spectateur, ce dernier disposant de son libre-arbitre pour juger la chose perçue. Bien au contraire, comme l'avait déjà remarqué Eisenstein dans ses écrits théoriques des années 20, le film agit activement sur la réflexion du spectateur et influe pleinement sur son jugement<sup>19</sup>. En d'autres termes, un film modifie la perception du spectateur<sup>20</sup> sans que ce dernier ne s'en rende forcément compte (qui ne s'est pas déjà senti «grandi», comme si l'un des secrets de la vie venait soudain de lui apparaître au grand jour, à la sortie d'un film qui l'a ému ?). Il s'agira donc de mettre à jour les «stratégies» mises en place par Aoyama Shinji dans le film *Eureka*. Pour ce faire, nous étudierons dans une première partie la structure narrative d'ensemble du film en revenant sur le déroulement de son récit ainsi que stratégies de mise en scène mises en place par ce dernier. Nous dégagerons deux axes illustrés par deux séquences tirées du film et que nous considérons comme particulièrement révélatrices des mécanismes mis en œuvre. Notre analyse, qui considère le spectateur comme objet central dans sa réflexion, s'appuiera en partie sur la théorie de la narration développée par David Bordwell<sup>21</sup> et de son application au cinéma dit «classique».

## I. Etude comparative des techniques de mise en scène et de récit du cinéma dit «classique» et d'*Eureka*.

### A. Cinéma classique<sup>22</sup>.

#### a. Techniques de mise en scène.

---

19) «We must also define what characterizes the affect of the various forms of montage on the psycho-physiological complex of the person on the perceiving end.» Eisenstein Serguei, *Film Form, Essays in Film Theory*, Harcourt, 1977, traduit et édité du russe par Jay Leda, p. 80.

20) Plus un spectateur sera familier avec la vision de films et les techniques du cinéma (montage, etc.) plus les rouages de la mécanique lui apparaîtront. De même, plus un réalisateur maîtrisera son moyen d'expression plus les mécanismes de sa narration seront subtils et invisibles.

21) Bordwell David, *Narration in the Fiction Film*, University of Wisconsin Press, 2005.

22) «In fictional filmmaking, one mode of narration has achieved predominance. Whether we call it mainstream, dominant, or classical cinema, we intuitively recognize an ordinary, easily comprehensible movie when we see it.» *Narration in the Fiction Film*, p. 156.

Le terme désigne une forme de cinéma qui s'est mise en place progressivement dans les années 10 et 20, avec pour centre Hollywood. Malgré différentes évolutions depuis lors, les grands principes de ce cinéma ont été conservés jusqu'à nos jours : continuité narrative, continuité du découpage, liens sensori-moteurs clairs entre chaque action, progression du récit d'un problème donné jusqu'à sa résolution finale, etc. L'utilisation de ces différents principes dans la majorité des films, encore aujourd'hui, témoigne de leur efficacité<sup>23</sup>.

Concrètement, ce cinéma se traduit par différentes règles mises en place par D.W. Griffith et ses amis. L'une des plus connues (et largement pratiquée encore aujourd'hui) est la règle des 180° qui interdit à la caméra, surtout lors de scènes de conversations, de «sauter» la ligne imaginaire qui lui est perpendiculaire et qui passe par l'axe des deux protagonistes. Un tel saut entre deux raccords aurait en effet pour conséquence d'inverser la position des deux personnages à l'écran (celui qui se trouvait à droite passant soudainement à gauche de l'écran et inversement), ce qui a pour conséquence de briser la continuité (un temps d'adaptation étant nécessaire au spectateur pour resituer la scène). Cela provoque également un changement de l'arrière-plan (la caméra cadrant désormais ce qui se situait derrière elle), ce qui peut faire croire à un changement de lieu (et donc de scène).

Le champ-contrechamp est l'autre grande règle (si ce n'est la plus connue) qui traverse le cinéma classique. Surtout utilisée pour les scènes de dialogue, ce dernier consiste à cadrer d'abord un personnage (le plus souvent dans un angle plus ou moins aiguë, généralement 30° par rapport à l'axe de la caméra et l'axe qui relie les deux personnages) avec parfois l'épaule ou une partie du crâne de l'interlocuteur (ou du locuteur lorsqu'on veut montrer les réactions de celui-ci) en amorce à droite ou à gauche du cadre. Il existe une littérature importante sur le champ-contrechamp, certains auteurs y voyant une façon d'«impliquer» le spectateur à la conversation (comme s'il était présent), d'autres y voyant un moyen de marquer l'échange entre les deux protagonistes (comme un «choc» entre chaque plan), etc. Là-aussi le but recherché à l'origine était d'éviter toute ambiguïté lors de l'échange de deux personnes en retranscrivant le plus clairement possible les réactions (et donc émotions) des personnages.

Le cadrage joue un rôle important dans le champ-contrechamp. Le gros plan est la plupart du temps utilisé avec là encore la volonté de minimiser les interprétations possibles (plus la caméra est proche, plus les émotions du personnage sont faciles à lire). Les champ-contrechamps en plan d'ensemble (entendu dans une conversation entre deux personnages) sont ainsi assez rares.

Il faut également noter que la personne cadrée doit être centrée, c'est-à-dire se trouvée

---

23) Il y a un autre aspect qu'il ne faut cependant pas négliger : le fait que la grande majorité du public soit formé dès son plus jeune âge à la vision de ce type de films. Il en possède ainsi «naturellement» les clés de décryptage ce qui lui demande moins de concentration pour comprendre qu'un film par exemple tourné uniquement en plans-séquences (voir les films de Miklos Jancso).

au centre de l'image (la plupart du temps son visage). Les cadrages avec un personnage complètement décentré (tel qu'on peut notamment les voir dans les scènes de conversation de *2046* de Wong Kar Wai) sont ainsi quasi inexistantes dans le cinéma classique. Le but est de faciliter la lecture de l'image.

#### b. Structure et dynamique du récit.

Cette recherche de clarté est à la base d'un autre principe, moins débattu car moins « visible » que les techniques vues plus haut, mais tout aussi important dans le fonctionnement de ce cinéma : il s'agit de la recherche d'un lien logique<sup>24</sup> entre chaque fait ou action qui font avancer le récit du film. Deleuze parle d'« image-action » caractérisée par des liens sensori-moteurs forts entre chaque situation<sup>25</sup>. Ainsi, le personnage principal ne peut pas laisser sa quête en suspens, s'asseoir sur un banc pour réfléchir sur lui-même et ce qu'il est en train de faire sans raison apparente. Cette « chaîne logique » d'actions doit, comme nous l'avons vu plus haut, également aboutir au dénouement clair et définitif de l'intrigue : le meurtrier est démasqué et remis à la police (*Le faucon maltais*, 1941), l'assassinat du personnage principal est expliquée (*Les tueurs*, 1946), etc<sup>26</sup>.

### B. Techniques de mise en scène et structure du récit dans *Eureka*.

#### a. Éléments classiques de la mise en scène.

Comme évoqué plus haut, l'un des procédés les plus représentatifs du cinéma tel qu'il a été développé à Hollywood est le champ-contrechamp. N'importe quel critique de cinéma aujourd'hui et même de nombreux spectateurs sont familiarisés avec, sa visibilité permettant de le repérer facilement. Sa présence ou non est en général le pre-

---

24) Les motivations psychologiques sont ainsi généralement bannis. Le personnage doit agir pour des raisons clairement identifiables. Dans *Les Cheyennes* (1964) de Ford, les indiens agissent logiquement : ils veulent rentrer dans leur terre natale car rester dans la réserve que le gouvernement leur a donné équivaut pour eux à la mort (terre dértique, maladie, etc.) Conscient de cette injustice et aussi poussé par celle qu'il aime, le personnage joué par Richard Widmark obéit aux ordres en essayant de ramener les Indiens mais dans le même temps fait tout pour obtenir des garanties pour leur survie. A l'autre bout de l'échelle, l'armée américaine considère les Indiens comme de dangereux agitateurs à cause des nombreuses exactions dont ont été victime les colons. Chaque personnage ou groupe agit ainsi selon sa propre logique.

25) « L'image-action inspire un cinéma de comportement (behaviorisme), puisque le comportement est une action qui passe d'une situation à une autre, qui répond à une situation pour essayer de la modifier ou d'instaurer une autre situation. Merleau-Ponty voyait dans cette montée du comportement un signe commun au roman moderne, à la psychologie moderne et à l'esprit du cinéma. Mais dans cette perspective, il faut un lien sensori-moteur très fort, il faut que le comportement soit vraiment structuré. » Deleuze Gilles, *L'Image-mouvement*, Editions de Minuit, 1983, Paris, p. 214.

26) « The classical Hollywood film presents psychologically defined individuals who struggle to solve a clear-cut problem or attain specific goals. In the course of this struggle, the characters enter into conflict with others or with external circumstances. The story ends with a decisive victory of defeat, a resolution of the problem and a clear achievement or nonachievement of the goals. » *Narration in the Fiction Film*, p. 157.



mier élément qui permet de juger à quel style se rattache le film<sup>27</sup>. Qu'en est-il dans *Eureka* ?

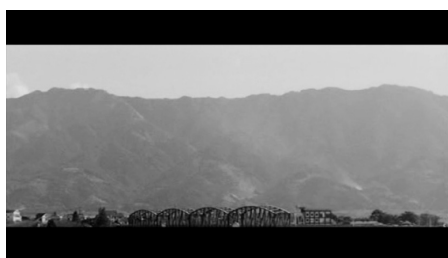
Prenons les premiers plans de la séquence d'ouverture. Le plan ouvre sur une chaîne de montagnes, la caméra effectuant un travelling bas (à la grue) jusqu'à cadrer Kozue de dos en plan rapproché épaules (A1). Coupe. Gros plan du visage de Kozue de face (A2). Coupe. Plan général de la chaîne de montagnes avec un pont et des habitations au pied de celle-ci (A3).



A1



A2



A3

Comme on le voit, la progression entre les trois plans de cette séquence s'effectue exclusivement via le champ-contrechamp. A1 présente l'objet regardé et introduit le personnage en travelling lent, de dos. A2 présente en gros plan le visage de ce personnage (contrechamp de A1). A3 quant à lui resserre sur l'objet regardé (caméra plus proche qu'en A1) en contrechamp de A2.

Par ce procédé Aoyama nous introduit progressivement dans l'univers mental de Kozue : elle est face à un grave problème, littéralement au pied d'une montagne, impression renforcée par la voix off de cette dernière<sup>28</sup>.

Le champ-contrechamp est utilisé à d'autres endroits du film, notamment lors de plusieurs scènes de conversations. C'est le cas lors de l'interrogatoire de Makoto par l'inspecteur où le champ-contrechamp est utilisé de façon tout à fait classique.

Qu'en est-il de l'autre règle d'or du cinéma classique, à savoir la ligne des 180° ? Prenons la scène de l'interrogatoire que nous venons d'évoquer. La séquence commence avec l'inspecteur cadré en plan rapproché poitrine, la caméra le cadrant légèrement de

27) Cette présence ou non n'étant pas une valeur absolue mais une indication à confirmer ou rejeter au vu d'autres éléments.

28) «Un grand tsunami arrive. Tout le monde va certainement disparaître un jour.»



côté et lui regardant la caméra<sup>29</sup> (B1). Coupe. Plan rapproché poitrine de 3/4 de Makoto en train de tousser (B2). La caméra reste du même côté qu'en (B1). Coupe. Plan rapproché taille des deux personnages face à face : l'inspecteur à gauche, Makoto à droite (B3). Coupe. Arrière du crâne de l'inspecteur en amorce à gauche de l'écran, Makoto en plan rapproché poitrine à droite (B4). Coupe. Plan américain des deux personnages assis, toujours dans les mêmes positions (inspecteur à gauche, Makoto à droite) (B5).



B1



B2



B3



B4



B5

Lors de l'interrogatoire, la caméra change 5 fois de position (avec un cadrage un peu plus éloigné à chaque fois) mais reste toujours dans la même zone : la ligne imaginaire qui traverse les deux personnages n'est jamais franchie (chaque personnage occupe toujours la même portion de l'écran).

Aoyama Shinji respecte donc les techniques de mise en scène classiques qui permettent

---

29) Nous n'avons pas encore évoqué le regard caméra qui est un autre procédé banni du cinéma classique, la continuité de la fiction étant rompue par l'adresse directe qui est faite au spectateur. Il s'agit d'une des premières règles que Godard s'est empressé de fouler dans *A bout de souffle*. Il faut cependant remarquer que ce procédé est toléré dans le cinéma classique récent, mais seulement en cas de scène avec deux personnages au moins qui interagissent. Nous reviendrons sur l'utilisation qu'en fait Aoyama plus loin.

de préserver la continuité du récit. Or un examen plus approfondi montre les indices d'une mise en scène plus «ouverte» qu'elle n'y paraît.

En B1 la caméra est placée très légèrement sur la droite de l'inspecteur, avec un angle quasiment plat. Or le contrechamp de B1 ne présente pas un angle équivalent mais beaucoup plus ouvert d'environ 70-80° par rapport à l'axe précédent (B2). Le même cadrage n'est pas respecté, chaque plan présentant une grosseur différente : à un plan rapproché poitrine (B3) succède un plan rapproché taille (B4) puis un plan américain (B5). Ce plan B5 est le plus important de la séquence car il montre assez clairement la «consubstantialité» de la mise en scène et de la narration chez Aoyama. B5 ponctue non seulement la scène de l'interrogatoire<sup>30</sup>, mais il présente également la particularité d'être décentré<sup>31</sup>, les personnages n'occupant que le quart bas droit de l'écran. L'impression de déséquilibre est renforcée par le fait qu'il succède à un plan «classique», parfaitement centré avec le crâne de l'inspecteur en amorce à gauche et Makoto à droite (B4). Tout cela donne une impression de décousue. Ajouté aux autres effets observés plus haut (non respect de la grandeur des angles, grosseur de plan à chaque fois différente), chaque plan semble ne pas se répondre, comme si la continuité avait du mal à trouver un terrain d'entente. Et effectivement la scène nous montre une sorte de monologue de l'inspecteur : il est le personnage actif du début à la fin, menant l'interrogatoire avec conviction tandis que Makoto refuse d'aller dans son sens en répondant de façon laconique, comme s'il n'était pas concerné le moins du monde par les faits qui lui sont reprochés. Le découpage de cette séquence s'inscrit pleinement dans la matière du récit : comme les plans qui ne se répondent pas, l'inspecteur et Makoto n'arrivent pas à établir la communication entre eux. La difficulté de deux être à communiquer ensemble est un thème qui traverse toute l'œuvre d'Aoyama Shinji. Eureka est parcouru à tous les niveaux par cette obsession<sup>32</sup>.

#### a. Une structure narrative classique ?

Le film peut se diviser en trois parties distinctes :

1. L'évènement fondateur du traumatisme des trois personnages principaux (la prise d'otage sanglante du bus Nishitetsu) ainsi que ses conséquences sur leur vie. Makoto quitte soudainement sa famille sans donner d'explications en laissant sa petite amie. La famille des deux enfants se voit harceler par les coups de téléphones des journalistes avides d'informations «chocs», ce qui entraîne l'explosion du noyau familial

---

30) De par sa position finale, il est celui qui donne son sens définitif à la scène, les quatre précédents étant réinterprétés selon les nouvelles informations donnée ou non données. Ici Makoto est accusé de meurtre, et à ce moment du récit tous les éléments laissent à penser au spectateur qu'il est effectivement l'auteur des meurtres. Ce dernier attend donc une réaction, une «confession» pour ainsi dire. Or rien de tel, Makoto continue de nier.

31) Effet renforcé par l'utilisation du cinémascope.

32) Le mutisme des enfants, la difficulté de Makoto à se faire comprendre de sa famille, etc.

: la mère s'en va avec un autre homme tandis que le père meurt peu de temps après d'un accident de voiture, laissant les enfants livrés à eux-mêmes<sup>33</sup>.

Cette première partie dure 57 minutes environ et couvre deux années du récit. L'ellipse nous ait signalée lors de l'arrivée de Makoto à la gare qui marque son retour à Kita-Kûshû après deux ans d'exil<sup>34</sup>. La série de meurtres commence juste après le retour de ce dernier.

2. Makoto, qui est resté célibataire, se voit soupçonné des meurtres de jeunes filles par les propres membres de sa famille. Il décide de partir et s'installe chez les enfants qui vivent seuls depuis la mort de leur père. Un soir, Makoto raccompagne chez elle la secrétaire qui travaille dans la même entreprise de travaux publics que lui. Le lendemain elle est retrouvée morte à côté de chez elle. L'ordre des séquences fait penser qu'il est le meurtrier, impression renforcée par le fait qu'il passe une nuit en garde à vue à cause des soupçons qui pèsent sur lui. Makoto décide alors d'acheter un camion qu'il aménage en camping-car et propose aux enfants ainsi qu'à Akihiko (qui a rejoint le groupe pour les vacances entre temps) de partir en voyage.

Cette partie dure 1 heure 17 minutes environ et couvre entre quelques jours et un mois (la durée de séjour d'Akihiko étant fixée à un mois) de récit.

3. Au cours du voyage, Akihiko lit dans le journal qu'une autre jeune fille a été assassinée dans la ville où ils se sont arrêtés pour dormir : le doute n'est plus permis, l'assassin est l'un des quatre voyageurs. Lors d'une nuit, Makoto part à la recherche de Naoki qui s'était glissé hors du lit sans réveiller personne. Sur le point de commettre un nouveau meurtre à l'arme blanche, ce dernier est finalement stoppé par Makoto qui l'emmène au commissariat de police, lui promettant de venir le chercher lors de sa sortie de prison. Une violente dispute éclate ensuite entre Makoto et Akihiko, ce dernier déclarant que la prison est la meilleure des choses pour son cousin et qu'il ne pourra qu'en être heureux. Après avoir exclu du camion Akihiko, Makoto se rend sur le haut du col Taikan (proche du mont Aso à Kyûshû) avec Kozue où le film se termine, après être repassé en couleur lors du dernier plan<sup>35</sup>.

Cette dernière partie dure 1 heure 23 minutes environ et couvre au minimum quatre jours (quatre scènes de nuit différentes) de récit.

Ces trois parties, en plus d'être relativement homogènes du point de vue de la

---

33) Le thème de l'absence des parents traverse toute la filmographie d'Aoyama Shinji (*Helpless*, *Eureka*, *Sad Vacation*, ...)

34) A son frère qui lui demande où il était passé Makoto répond qu'il a voyagé « par-ci par-là » gardant le mystère sur ses activités. Il est évident que ce premier « exil » préfigure le voyage en camion de la troisième partie du film, Makoto faisant cette fois office de guide pour les enfants dans la recherche d'une solution à leur traumatisme.

35) Il s'agit d'un plan aérien certainement pris d'hélicoptère décrivant deux cercles autour de Makoto et Kozue pour finalement s'éloigner, comme si le « cycle » était brisé.

durée (environ 1 heure chacune), présentent chacune une étape du parcours d'initiation à la vie des personnages : 1. Crise et ses conséquences (prise d'otage, traumatisme qui s'ensuit). 2. Première mesure apportée à la crise (Makoto qui s'installe chez les enfants pour les aider et s'aider lui-même). 3. Deuxième solution après l'échec de la première : le départ en camion, sorte de « voyage initiatique » qui permet la résolution douloureuse du problème. De ce point de vue la récit d' *Eureka* s'articule de façon très classique, partant d'une situation de crise, passant par différentes étapes et péripéties (les fausses accusations contre Makoto, etc.) avant d'arriver à la résolution finale du problème<sup>36</sup>.

La structure narrative d'*Eureka* contient en outre un nombre raisonnable de péripéties et ne présente pas de complexité particulière : elle est linéaire (pas de retours en arrière ou sautes en avant, etc.), suit la plupart du temps un seul personnage (Makoto, sauf lors de son exil de deux ans et lors des meurtres, tous deux traités par ellipses), se déroule sur une période relativement courte (2 ans), etc. Son traitement d'une façon plus habituelle, en 1 heure et demi ou 2 heures, n'aurait pas présenté de grandes difficultés. Or comme nous l'avons vu le film dure 3 heures et 37 minutes, ce qui est une longueur inhabituelle dans le cinéma dit « classique ». Chaque événement est en effet précédé ou suivi par ce que l'on peut appeler des « temps morts » mais qui n'en sont pas vraiment car ils participent pleinement au récit<sup>37</sup>.

Le découpage d'*Eureka* s'écarte aussi des standards habituels du cinéma. Le film est composé de 488 plans. Ramené à sa durée cela donne une moyenne d'un plan toutes les 30 secondes en moyenne. Pour comparaison, un film classique d'1 heure 45 présente en général une moyenne de 600 plans (environ deux fois plus que *Eureka*).

Nous sommes donc en présence d'un récit somme toute classique mais qui sort des sentiers battus de par sa durée et les conséquences de celle-ci sur l'enchaînement du récit. Il s'agit précisément de la problématique à laquelle la mise en scène nous confronte et, nous allons le voir, du « message »<sup>38</sup> que véhicule le film.

---

36) Cette forme « classique » du récit au cinéma se retrouve également dans le domaine littéraire, musicale, etc. Vladimir Propp, en étudiant des centaines de contes du folklore russe s'est rendu compte que chacun d'eux présentait à peu près la même structure narrative avec les mêmes étapes (qu'il divise en fonctions), structure que l'on retrouve dans le cinéma classique. Le néo-réalisme italien est le premier courant à refuser cette tendance du cinéma et à proposer une autre alternative avec un récit beaucoup plus éclaté. Propp Vladimir, *Morphologie du conte*, Editions du Seuil, 1965 (publication originale 1928).

37) Voir l'article de Metz sur le cinéma moderne : « Les temps morts ? Mais il n'y a jamais de temps morts dans un film, puisqu'un film est un objet fabriqué ; il n'y a de temps morts que dans la vie. » Metz Christant, *Essais sur la signification au cinéma*, tome I, Editions Klincksieck, 2003 (première édition 1968), p. 191-192.

38) Je n'aime pas l'emploi du mot message pour parler du contenu d'un film : un film ne présente jamais un message univoque à son destinataire comme pourrait le faire une phrase (et encore, même une simple phrase peut-être comprise de façons différentes par différentes personnes si leurs contextes mentaux, matériels, etc. diffèrent), mais présente beaucoup plus d'ambiguïtés qui appellent différents ressentis et différentes interprétations.

## II. La séquence du meurtre de Keiko : un exemple de modulation des attentes du spectateur dans le cinéma classique.

### A. Le spectateur «actif».

Depuis une trentaine d'années environ différents théoriciens du cinéma se sont efforcés de replacer le spectateur au centre de leur réflexion. Ces différentes approches ont pour point commun de montrer qu'un spectateur n'est pas passif devant un film, mais participe au contraire pleinement au déroulement de ce dernier<sup>39</sup>.

Dans son livre *Narration in the Fiction Film*, David Bordwell s'appuie sur la psychologie cognitive pour tisser une théorie de l'activité spectatorielle fort intéressante<sup>40</sup>. Le principe de base est que le spectateur réagit activement aux informations qu'il perçoit : à mesure que de nouveaux éléments de la diégèse apparaissent, celui-ci confronte les nouvelles informations aux anciennes, procédant d'abord par hypothèses puis par élimination à la vue des nouveaux éléments<sup>41</sup>. Ainsi dans *Psycho* tous les éléments portent à croire que la mère de Norman Bates est l'auteur des meurtres (voix, silhouette à la fenêtre, perruque portée par Norman, etc.). Le spectateur considère alors cette dernière comme la suspecte la plus plausible, jusqu'à ce qu'un nouvel élément vienne réfuter cette hypothèse (la mère de Norman ne peut pas être l'auteur des meurtres puisqu'elle est morte il y a plusieurs années comme nous l'apprend le shérif). En s'appuyant sur ses propres schémas mentaux (issus de son expérience de la vie de tous les jours, de son expérience filmique, etc.) le spectateur cherche un lien logique entre les éléments qu'il perçoit pour se rendre à lui-même intelligible le monde perçu dans le film<sup>42</sup>. Il va ainsi chercher une raison à l'apparition de tel personnage, de tel action, etc. Ses réactions sont donc prévisibles et le travail du cinéaste est de le mener dans la direction souhaitée en dosant les informations pour obtenir la réaction escomptée (peur, émotion, surprise, etc)<sup>43</sup>. Lorsque Hitchcock se vante de «diriger» le spectateur il fait précisément allusion à cette façon de procéder. Il s'agit d'une façon classique et efficace de jouer sur les émotions du spectateur et donc de le tenir en haleine pendant la durée de la projection.

---

39) Eisenstein avait déjà montré dans ses écrits théoriques une approche du spectateur comme élément qui participe pleinement au film et à sa construction.

40) La théorie de Bordwell marche parfaitement pour le cas du cinéma classique qui nous occupe ici. Appliquée au «film d'art» (Art Film) comme il le nomme lui-même, le résultat est moins convaincant.

41) «Seeing is thus not a passive absorption of stimuli. It is a constructive activity, involving very fast computations, stored concepts, and various purposes, expectations, and hypotheses.» *Narration in the Fiction Film*, p. 32.

42) «According to Constructivist theory, perceiving and thinking are active, goal-oriented processes.» Op. cit. p.31.

43) «A film cues the spectator to execute a definable variety of *operations*.» Op. cit. p. 30.

## B. La séquence du meurtre.

Voyons plus en détails comment ce procédé fonctionne lors de la séquence de la mort de Keiko. Selon l'ordre du récit, les meurtres de jeunes filles commencent juste après le retour de Makoto à Kita-Kyūshū. A environ 26 minutes on le voit arriver en train, la nuit. Lors de la séquence suivante il est de retour chez lui, sous le feu des questions pour savoir où il était passé pendant tout ce temps. A la fin de cette séquence il est seul dans sa chambre, en proie au doute (il n'arrête pas d'éteindre et d'allumer sa lampe de chevet, comme s'il hésitait entre la lumière ou les ténèbres). La séquence qui suit se déroule de jour (le spectateur en déduit que c'est le lendemain) et montre un enfant qui amène son père près d'une rivière, où se trouve le corps d'une jeune fille. L'ordre d'enchaînement des plans créer une connexion directe entre Makoto qui n'arrive pas à dormir dans sa chambre et cette jeune fille tuée dans la même nuit. La recherche d'un lien logique chez le spectateur entre les scènes qu'il voit aboutit à cet effet<sup>44</sup>. Jusqu'au meurtre de Keiko, le récit va multiplier les rapprochements entre Makoto et le meurtrier (lecture dans le journal de la découverte d'un nouveau corps avec Makoto en arrière plan qui reste muet, doutes de sa propre famille sur sa culpabilité, etc.) Ainsi lorsqu'arrive le meurtre de Keiko, Makoto est déjà chargé d'une forte valeur négative. A cela s'ajoute le mystère qui entoure ce dernier. Son attitude renfermée, son mutisme le font apparaître comme un personnage «anormal». Le découpage du film renforce cette impression grâce à un procédé très souvent utilisé dans le cinéma policier : l'ellipse. Aucun élément des deux années passées en exil par Makoto n'est ainsi montré ni expliqué avant que le récit n'ait avancé significativement. Qu'a fait ce dernier durant ces deux ans ? Cela reste un mystère pour le spectateur et place ce dernier en position de méfiance vis-à-vis de Makoto. La force de l'ellipse est renforcée par le fait qu'elle arrive assez tôt dans le récit, ce qui grossit son poids dans l'esprit du spectateur<sup>45</sup>. Makoto est donc un personnage auquel le spectateur peut difficilement s'identifier et auquel, malgré son statut de personnage principal, il ne peut faire totalement confiance. C'est dans ce contexte qu'arrive la scène du meurtre de Keiko. La séquence dure 5 minutes et 20 secondes environ. Elle se compose de 7 plans que nous allons nommer C1, C2, ... C7.

C1 : plongée en plan d'ensemble sur Keiko et Makoto. Makoto se trouve à droite du cadre en train de nettoyer ses outils de chantier. Keiko rentre par la gauche du cadre ; elle lui apporte un papier (il s'agit d'une convocation à la clinique). Le plan dure 22 secondes environ.

---

44) Le célèbre effet Koulechov repose sur le même principe.

45) Il s'agit de l'effet de primauté. Le spectateur aura tendance à juger les personnages selon les premiers éléments qu'il voit d'eux : «The sequential nature of narrative makes the initial portions of a text crucial for the establishment of hypotheses. (...) *the primacy effect*, (...) describe how initial information establishes a frame of reference to which subsequent information is subordinated as far as possible. » *Narration in the Fiction Film*, p. 38.

C2 : raccord mouvement sur les personnages qui lisent le papier. La caméra se trouve désormais au niveau de la taille des personnages, les cadrant de dos, à contre jour (on ne voit que leurs ombres). Keiko s'assoit sur une chaise à gauche du cadre. Makoto continue à laver ses outils. Elle lui propose de boire de la bière mais il refuse, arguant qu'il ne tient pas l'alcool. Le plan dure 3 minutes et 20 secondes.

C3 : raccord dans l'axe sur Keiko en plongée, plan rapproché taille. Elle se défait les cheveux, puis fixe du regard Makoto qui rentre par la droite du cadre. A cet instant une musique lente au piano démarre, alternant les notes graves et aiguës. Makoto saisit la canette de bière de Keiko et boit. La caméra panoramique alors lentement vers le bas pour cadrer le pied nu de Keiko qui remet sa chaussure<sup>46</sup>. Le plan dure 29 secondes environ.

C4 : plan d'ensemble fixe avec Makoto qui transporte Keiko sur le siège arrière de son vélo. Ils arrivent de l'arrière plan et passent juste à gauche de la caméra. A droite du cadre se trouve une route. Le plan dure 19 secondes environ.

C5 : plan général du bâtiment où se situe l'appartement de Keiko. Les deux protagonistes passent à droite de la caméra et s'éloignent progressivement. Le peu de lumière et la distance font que leurs actes ne sont pas clairs. Alors qu'il s'apprête à rentrer, Keiko appelle Makoto qui descend de son vélo et se dirige vers elle. Le plan dure 50 secondes environ.

C6 : même plan que C5. La caméra se trouve à peu près à égale distance du bâtiment, ce dernier se trouvant plus à droite du cadre. Il fait jour, sûrement le matin (on entend le bruit des oiseaux). Le plan dure 13 secondes.

C7. Plan rapproché d'un étang. Un pont et des voitures qui circulent se reflètent dans l'eau. Au fond se trouve une petite tâche noire à la surface. La caméra panoramique doucement vers le bas pour suivre cette forme qui se révèle être une chaussure emportée par le courant. Ce dernier la ramène vers la caméra si bien que l'on reconnaît la chaussure que Keiko portait au plan précédent. Le plan dure 55 secondes environ.



C1



C2

46) Ce plan possède indéniablement une dimension érotique qui commence avec le regard intense que Keiko porte sur Makoto au début du plan et se poursuit lorsqu'elle défait ses cheveux pour finir sur le plan rapproché de la plante de son pied gauche. Aoyama Shinji représente indirectement le drame qui se prépare.

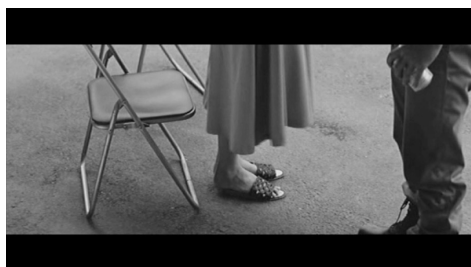




C3



C3



C3



C4



C5



C5



C6



C7



C7

Différents éléments de cette séquence poussent à croire que Makoto est l'assassin. Le plan C2 le montre refusant de l'alcool parce que, dit-il, il ne le tient pas. Or en C3 il vient boire de lui-même dans la canette à Keiko. Ce plan est d'une grande ambiguïté.

Il y a comme une représentation indirecte de l'érotisme de la relation qui unit les deux personnages : l'angle de la caméra (plongée) fait apparaître cette dernière comme «soumise» à Makoto, impression renforcée par le fait qu'elle soit assise et que le bassin de ce dernier soit la seule partie de son corps à apparaître. L'attitude de Keiko qui le fixe du regard puis détache ses cheveux renforce ce sentiment. Le geste de Makoto qui boit dans la canette de Keiko peut également apparaître comme l'acceptation de se donner à elle. Enfin le plan rapproché de la plante de son pied gauche finit non seulement de «charger» érotiquement le plan, mais relie directement Keiko au meurtre qui va la frapper : quatre plans plus tard, c'est cette même chaussure qui permet de l'identifier (chez le spectateur) comme la nouvelle victime du tueur en série.

L'ellipse pratiquée par Aoyama entre C5 et C6 est d'une grande importance pour la suite du film. Dans la diégèse il s'est écoulé plusieurs heures, mais dans l'esprit du spectateur la proximité des plans donne l'impression que Makoto était avec Keiko quelques instants avant sa mort. Par association, le personnage joué par Yakusho Kôji apparaît logiquement comme le suspect numéro un. Le spectateur va donc dresser cette hypothèse en tête de liste, hypothèse renforcée par le faisceau de doutes qui entoure le personnage depuis son retour d'exil. L'attente de nouveaux éléments qui prouvent la culpabilité de Makoto va être à la base d'une forme de suspense. Ainsi lors de la garde à vue évoquée plus haut, chaque réponse faite par Makoto à l'inspecteur est confrontée par le spectateur à son hypothèse. Plus le récit avance et plus les éléments contre Makoto se relâchent : le spectateur est alors poussé à revoir son hypothèse de départ. Il va alors dresser un autre postulat qui lui semble plus logique que le précédent (et si l'assassin était Naoki ?), et ainsi desuite.

L'ellipse utilisée par Aoyama lors du meurtre de Keiko joue un double rôle. D'un côté elle pousse le spectateur à considérer Makoto comme l'assassin, et de l'autre elle préserve la véritable identité du tueur. Par ce procédé le réalisateur noue un double suspense, avec d'une part l'interrogation sur la véritable identité du tueur, et d'autre part la question de l'innocence de Makoto. Ce procédé était beaucoup utilisé dans les films noirs des années 40 et 50<sup>47</sup>. Hitchcock, qui a beaucoup mis en scène le thème de l'innocent accusé à tort utilisait également les mêmes ficelles<sup>48</sup>. Aoyama use donc ici d'un procédé tout à fait classique pour tenir en haleine le spectateur. Ainsi malgré ses 3 heures 37 minutes, le film est traversé par un certain suspense qui permet de conserver l'attention de l'audience. Un spectateur un peu plus attentif peut cependant remarquer facilement que la question autour de l'identité du tueur est assez éloignée du coeur du propos du film.

---

47) *The Big Sleep*, *The Blue Gardenia*, etc.

48) Voir notamment *La main au collet* (1955).

### III. Une mise en scène 《ouverte》 au service de la narration.

#### A. Entre 《classicisme》 et 《modernisme》.

Comme nous l'avons évoqué à plusieurs reprises, *Eureka* se rapproche par bien des aspects d'un film classique. Que ce soit au niveau du récit qui fonctionne comme dans un film policier traditionnel ou de la mise en scène qui use parfois du champ-contrechamp, respecte la ligne des 180°, etc., le film d'Aoyama Shinji reste un objet relativement facile à saisir pour un spectateur moyen. Un examen minutieux de sa mise en scène démontre cependant que les choses sont plus complexes. Comme nous l'avons évoqué plus haut, la structure narrative d'*Eureka* peut se diviser en deux lignes de récit différentes. D'un côté se trouve la ligne narrative classique, tournant autour de la question sur l'identité du tueur et qui crée le suspense en bloquant certaines informations (l'ellipse du meurtre de Keiko). Elle est la plus facile à définir. Proche des canons de l'industrie hollywoodienne, la plupart des spectateurs y sont habitués : chaque nouvel événement est clairement signifié (nouveau meurtre annoncé via le journal ou montré visuellement), un résumé (via les interventions de l'inspecteur) vient régulièrement signifier au spectateur où en est le récit, etc. La théorie narrative de Bordwell s'y prête parfaitement, comme nous avons pu le constater plus haut.

De l'autre côté se trouve l'autre ligne narrative, celle qui décrit le parcours initiatique des personnages dans leur recherche d'une solution à leur traumatisme commun. Elle est plus difficile à définir car chaque nouvel étape n'est pas directement représentée. Ainsi lorsque Makoto revient de son exil, aucune scène de dialogue ne vient montrer directement où il en est dans son équilibre intérieur. Le seul indice dont nous disposons est le plan où il est assis seul à la fenêtre de sa chambre, 《jouant》 à allumer et à éteindre sa lampe de chevet. Comme il le signifiera plus tard à Akihiko lorsqu'ils se lancent à la recherche de Naoki, Makoto était à ce moment du récit en plein déséquilibre<sup>49</sup>, et l'alternance jour/nuit signifie de façon indirecte son hésitation entre la violence (l'obscurité) et les efforts à faire pour s'en sortir (la lumière). Il en va de même pour les deux autres personnages principaux, Kozue et Naoki : même lorsqu'on leur demande leur avis ils restent muets. La seule façon de comprendre leur comportement est de déduire indirectement ce qu'ils ressentent en fonction de leurs actions (par exemple lors de la scène où Makoto propose de partir voyager : aucun des deux enfants ne répond verbalement, Kozue se contente de monter dans le camion pour montrer son approbation tandis que Naoki rentre dans la maison pour montrer son refus). Il existe à ce niveau une rupture très claire entre les protagonistes principaux et le reste des personnages. Les autres, comme Akihiko, le frère de Makoto, etc. formulent sans ambiguïté ce qu'ils ressentent. La mise en opposition des

---

49) 《Moi aussi j'ai pensé tué !》.

comportements de ces deux groupes de personnages permet aussi d'avoir des indices sur les états d'âme des personnages principaux, tout comme les répétitions et les parallèles peuvent être révélateurs. L'absence de signes univoques doit pousser le critique ou l'analyste à une plus grande part d'interprétation que pour un film classique<sup>50</sup>. Il s'agit d'ouvrir ses sens au maximum pour laisser filtrer une ambiance, une atmosphère qui nous renseigne sur les personnages et le récit<sup>51</sup>. En d'autres termes : s'ouvrir à la mise en scène.

## B. Un système «ouvert».

*Eureka* présente une mise en scène ouverte dans le sens où elle n'est pas un système clos comme dans un film de genre classique. Ainsi Aoyama mélange des procédés classiques (champ-contrechamp, etc.) avec des procédés «modernes». Prenons un exemple. Nous avons vu que lors de la scène de l'interrogatoire, la caméra ne s'aventurait à aucun moment au-delà de la ligne des 180°, gardant chaque personnage dans la même portion de l'écran. Cette règle n'est pas absolue dans tout le film, comme le montre bien la scène dans le camion entre Makoto et Kozue, après la remise de Naoki à la police (3 heures et 04 minutes environ).

Makoto rentre dans le mini bus en D1. Il est cadré en contre plongée, en plan rapproché taille. Il regarde à gauche du cadre. Coupe. Panoramique gauche droite lent sur des photos de Naoki, puis un polaroid que Kozue prend dans ses mains. La caméra finit sur Kozue en plan rapproché poitrine. Elle est cadrée de  $\frac{3}{4}$  et regarde donc elle aussi à gauche de l'écran (D2). Coupe. D1' est la suite de D1, cadrage identique avec Makoto qui s'avance lentement vers la caméra puis s'agenouille. Coupe. D2' est la suite de D2 avec Kozue cadrée de façon identique. Elle regarde toujours à gauche du cadre en pleurant. Coupe. D1" est la suite de D1' avec Makoto qui fait un signe de la tête à Kozue. Coupe. D2" est la suite de D2'. Kozue lève son polaroid et prend une photo. Coupe. Raccord mouvement sur Kozue qui prend la photo. Cette dernière est cadrée de face, en plan rapproché taille. Elle abaisse lentement son appareil tout en regardant directement la caméra (D3).

---

50) Metz dans son article sur le cinéma moderne parle de "justesse", notamment pour la scène chantée par Anna Karina au bord de l'eau dans *Pierrot le fou*. Or qu'est-ce que la justesse, si ce n'est une notion totalement subjective qui peut changer complètement d'un individu à l'autre ? *Essais sur la signification au cinéma*, p. 195.

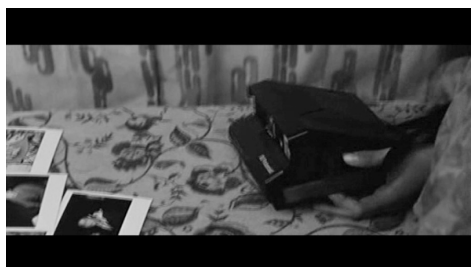
51) C'est l'une des raisons pour lesquelles la théorie narrative de Bordwell appliquée à ce type de cinéma ne peut rendre compte de toute la complexité de l'objet étudié.



D1



D2



D2



D2



D1'



D2'



D1''



D2''



D3



D3

Les raccords successifs entre les plans D1 et D2 et leurs suites sont tous ce que le cinéma classique appelle des faux raccords regards. La direction de ces derniers est en effet la même. En D1 Makoto regarde à gauche du cadre, tout comme Kozue en D2.

Il semble ainsi que les personnages ne se regardent pas. Ce procédé a été largement commenté dans l'utilisation qu'en faisait Ozu dans ses films. Certains auteurs ont souligné le «vide» ou du moins le sentiment de discontinuité que cela provoque chez le spectateur.

Cette séquence dans le mini bus intervenant juste après l'arrestation de Naoki, Aoyama exprime par cette succession de faux raccords regards le déséquilibre qu'apporte au groupe l'absence soudaine de ce dernier.

La mise en scène ne se borne donc pas à suivre une seule et même règle. Elle n'est pas close. Elle agit comme un système ouvert, selon les exigences de la situation à exprimer.

La dernière séquence résume parfaitement cette tendance qui traverse tout le film.

### C. Un exemple de mise en scène au service de la narration : la séquence finale d'Eureka.

La séquence dure environ 8 minutes 30. Elle est composée de 15 plans. Elle intervient environ 30 minutes après la remise de Naoki à la police : après avoir expulsé Akihiko du mini bus pour ses propos sur son cousin, Makoto et Kozue vont au bord de la mer puis se rendent en haut d'une montagne.

E1 : plongée en plan rapproché sur Kozue qui dort dans le bus. La main de Makoto rentre par la droite du cadre et se pose sur le dos de cette dernière. La caméra panoramique lentement vers le haut jusqu'à cadrer le visage de profil de Makoto. Il réveille alors sa passagère : «Kozue ! Kozue ! Regarde dehors.» Celle-ci se réveille, se tourne vers Makoto puis se relève pour regarder par la fenêtre. Elle est alors cadrée en plan rapproché épaule de profil. On distingue par la fenêtre à l'extérieur du bus des herbes. Après avoir regardé dehors, Kozue se retourne vers la droite du cadre, l'air légèrement anxieuse. Le plan dure 30 secondes environ.

E2 : plan d'ensemble. A l'arrière plan se trouve le minibus d'où sortent d'abord Kozue puis Makoto. A un plan intermédiaire se trouve une sorte d'esplanade avec deux grosses stèles dont l'une (celle de gauche) signale le nom du col («col Taikan»). Au premier plan se trouve un escalier qui part de la terrasse. On ne distingue rien à l'horizon, hormis une chaîne de montagne, ce qui fait comprendre que l'on se trouve sur un endroit en hauteur. Les personnages s'avancent lentement sur cette esplanade. Makoto, qui n'arrête pas de tousser, s'appuie sur la stèle de gauche tandis que Kozue s'avance jusqu'au bord de la terrasse, au centre du cadre. Les deux personnages font face à la caméra. Au bout d'un certain temps Kozue fouille dans sa poche droite et en sort les coquillages ramassés plus tôt à la plage. Makoto la regarde lorsqu'il est pris d'une violente toux qui le pousse à sortir un mouchoir blanc de sa poche. Le plan dure 1 minute environ.

E3 : raccord mouvement et dans l'axe sur Makoto qui tousse en plan rapproché taille



de profil. Sa violente toux semble s'aggraver lorsque Kozue commence à prononcer en hors champ «Père !», «Mère !». Makoto relève alors la tête et regarde à gauche du cadre, le mouchoir toujours sur la bouche, l'air surpris (c'est la première fois qu'elle parle devant lui). Le plan dure 15 secondes environ.

E4 : plan «italien» (au niveau des genoux) de Kozue de dos légèrement de 3/4 en contre plongée au niveau du sol. Au centre du cadre se trouve une chaîne de montagne qui émerge de l'horizon. La composition fait apparaître Kozue comme plus grande que les montagnes par effet d'optique. Cette dernière lance dans le vide les coquillages qu'elle a sortis de sa poche lors d'E2. A chaque coquillage lancé elle nomme un personnage du film : «le meurtrier !», «mon frère !». Le plan dure 10 secondes.

E3' : suite de E3 avec un cadrage identique. Makoto enlève le mouchoir de sa bouche, jette un coup d'œil au sang qu'il vient de cracher, puis regarde de nouveau fixement sur la gauche du cadre (où se trouve Kozue). Le plan dure 4 secondes.

E4' : suite de E4. Kozue prononce cette fois les noms de Akihiko puis de Makoto (par son nom de famille «Sawai-san») en jetant leur coquillage respectif. Le plan dure 10 secondes.

E3" : Makoto se lève de la stèle où il s'appuyait, toujours en regardant dans la direction de Kozue. Le plan dure 4 secondes.

E4" : Kozue lance le dernier coquillage en disant son propre nom puis elle se met à courir dans la direction opposée à la caméra. Le plan dure 3 secondes environ.

E5 : raccord mouvement sur Kozue qui court. Au premier plan, cette dernière sort du cadre par la gauche, laissant apparaître à l'arrière-plan Makoto cadré au niveau de la taille, avec la stèle à sa droite et le haut du bus derrière. Makoto suit de regard Kozue, l'air surpris, et commence à s'avancer. Le plan dure un peu moins de 3 secondes.

E6 : pano-travelling gauche droite qui suit Kozue en train de descendre les escaliers puis se déplacer sur la terrasse à rapides enjambées. A l'arrière plan apparaît une butte de terre avec au-dessus la lumière jaune du soleil. La silhouette de cette dernière se détache sur cette lumière. A la fin du plan Kozue accélère le pas et la caméra la laisse sortir du cadre par la droite. Le plan dure 15 secondes environ.

E7 : travelling avant sur Kozue de dos qui court vers le vide. Elle s'arrête au bord et la caméra vient la cadrer en plan rapproché poitrine (de dos). Elle regarde vers le bas, l'impression de vide (qu'on ne voit pas) étant suggérée par le vent qui lui soulève les cheveux. Lorsqu'elle se retrouve au bord du précipice un grondement sourd se fait entendre de plus en plus fort pour souligner le danger (va-t-elle se suicider ?). Le plan dure 12 secondes.

E8 : plan d'ensemble de Makoto sur les marches de l'escalier avec les stèles et le bus en arrière-plan. L'air grave, il appelle : «Kozue ! Rentrons !», comme s'il redoutait quelque chose. Le plan dure 12 secondes.

E9 : plan rapproché épaule de Kozue de dos, toujours au bord du précipice, les cheveux



au vent. Après quelques secondes, elle se retourne par sa droite pour se retrouver de face. Elle fixe la caméra puis commence à s'avancer vers elle, les cheveux au vent. Arrivée à mi-chemin, l'image ralentit à la limite de la saccade alors que le thème du film au piano démarre. Kozue, un léger sourire sur le visage, s'avance vers la caméra jusqu'à commencer à apparaître floue (car sortant de la distance focale sur laquelle est faite le point). On a l'impression qu'elle va «traverser» la caméra. Le plan dure 13 secondes.

E10 : plan rapproché poitrine face de Makoto qui sourit à son tour. Le thème du film continue. Le plan dure 8 secondes.

E11 : travelling aérien droite gauche qui suit Kozue en train de revenir vers Makoto en marchant en plan d'ensemble. Les personnages apparaissent très petit au milieu du relief. Le plan est en couleur, contrairement au reste du film qui est filmé en couleurs sépias. Arrivée à hauteur de Makoto qui attend en haut de l'escalier, la caméra commence à décrire un cercle autour des personnages. Kozue et Makoto se dirigent ensuite ensemble vers le bus. Lorsqu'ils rentrent dans ce dernier, la caméra finit son deuxième cercle autour des personnages et reprend une trajectoire rectiligne, laissant sortir par la droite du cadre le bus. Le titre du film apparaît ensuite en blanc, suivie du générique, alors que la caméra survole la campagne. Le thème du film continue durant tout le plan avec le générique qui défile. Le plan dure environ 4 minutes 18 secondes.



E1



E1



E2



E2



E2



E3



E3



E4



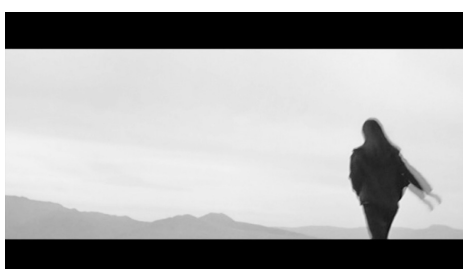
E3'



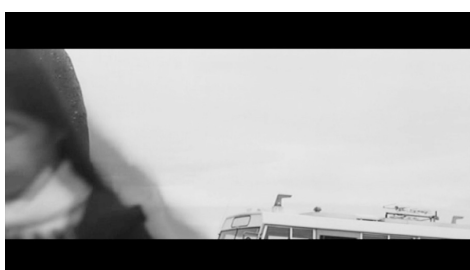
E4'



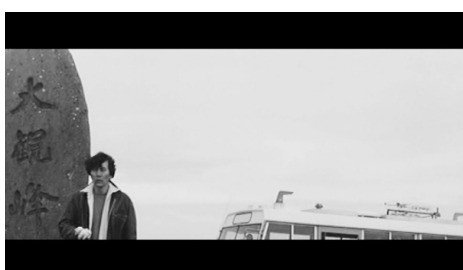
E3''



E4''



E5



E5



E6



E6



E7



E7



E8



E9



E9



E9



E9



E10



E10



E11



E11



E11



E11



E11



E11



E11



E11



E11

Cette dernière séquence est à mettre en parallèle avec l'ouverture du film entrevue plus haut. Les deux se répondent en effet par le cadrage (Kozue cadré de dos en plan rapproché épaule), le paysage montagneux et la disparition symbolique des protagonistes (lors de la séquence d'ouverture Kozue annonce que tout le monde va certainement disparaître, ce qu'elle réalise symboliquement lorsqu'elle lance les coquillages de tous ses proches dans le vide). Une comparaison rapide entre les deux devrait donc nous fournir des éléments sur le cheminement intérieur suivi par les personnages. La première différence qui saute aux yeux est la position de Kozue. Lors de l'ouverture, elle se trouve au pied la chaîne de montagne, comme si c'était un obstacle à gravir. Or dans la séquence finale on la retrouve au sommet. Entre les deux points il y a eu une ascension symbolique qui marque une évolution dans le combat intérieur mené par les personnages. Cette évolution est positive comme le souligne le sourire de Kozue du plan E9, auquel répond le sourire de Makoto en E10. L'échange de ces deux plans est d'ailleurs significatif de la stratégie ouverte adoptée par Aoyama Shinji dans la mise en scène de son film. En E9 Kozue effectue un regard caméra très appuyé puisqu'elle s'avance jusqu'à quelques centimètres de l'objectif<sup>52</sup>, rendant consciente la présence de la caméra. A ce regard caméra répond un raccord classique sur le regard de Makoto qui lui regarde au-dessus de l'objectif. Le résultat est que, comme lors de la scène des faux raccords regards dans le bus, les personnages ne semblent pas se regarder, Makoto regardant «trop haut» et Kozue «trop bas». La continuité cher au découpage classique s'en trouve contrariée mais qu'importe, Aoyama Shinji semble privilégier une autre dynamique pour cette scène. Il s'agit de l'état psychologique de Kozue. Celle-ci vient de passer près de la mort, ayant hésité jusqu'au dernier moment à se suicider, comme le souligne la réaction de Makoto («Rentrons !»). Plutôt que de choisir la solution facile pour mettre un terme à ses tourments, elle opte finalement pour le chemin le plus difficile qui est la vie. Son sourire et son regard caméra sont ainsi une adresse directe au spectateur l'invitant au même courage lors de coups durs<sup>53</sup>. Passant outre le faux raccord regard que créer la séquence, Aoyama choisit donc une technique de mise en scène radicale pour éclairer un des aspects les plus importants de son récit qu'il «balance» à la figure du spectateur : l'espoir.

Cependant il ne s'agit pas d'un espoir béat et idéalisé comme on se l'imagine souvent. Le sentiment d'espoir que véhicule cette séquence est beaucoup plus contenu, résigné, comme le sourire à peine perceptible de Kozue. Le titre du film est à rapprocher de cet aspect. *Eureka* en grec signifie «j'ai trouvé». Qu'est-ce que Kozue et Makoto ont trouvé au sommet du mont Taikan ? Ils ont tout simplement pris conscience de leur existence et de l'environnement qui les entoure. De nombreux plans du film sont

---

52) Comme le montre le flou qui se produit sur son visage.

53) Malgré le désespoir qui traverse bon nombre de ses films, Aoyama Shinji reste un cinéaste profondément optimiste comme le montre la morale de ses autres œuvres.

cadrés de très loin, laissant les personnages apparaître en petit, au milieu de vastes paysages. Ce cadrage de loin, associé à la durée des plans<sup>54</sup>, donne une impression de lenteur, impression renforcée par le rythme assez lent de la musique du film. E2 est un assez bon exemple de cette impression. Le plan dure environ une minute avec les personnages cadrés en plan d'ensemble. Le trajet de Kozue et Makoto du bus jusqu'à l'esplanade est ainsi montré dans son intégralité, comme dans un plan-séquence<sup>55</sup>. Le résultat est de montrer des personnages insérés dans leur environnement direct (d'où le peu de gros plans), faisant partie intégrante de celui-ci<sup>56</sup>. Il s'agit en fait du thème principal du film, où comment se libérer de son environnement spatial (sa famille, son lieu d'origine) et temporel (le passé traumatisant). Makoto essaye dans un premier temps la fuite comme solution, en partant en exil. Il revient au bout de 2 ans dans le cercle familial, comme si il était impossible de s'en libérer définitivement, de même qu'il ne peut pas oublier le traumatisme de la prise d'otage dans le bus. La solution doit en effet passer par une prise de conscience, par l'acceptation de sa situation comme le montre le plan E11. Makoto et Kozue retournent dans le bus comme pour retourner d'où ils viennent (le «Rentrons !» de Makoto ne signifie pas autre chose) et ainsi arrêter la fuite en avant qui ne mène nulle part. Ce plan E11 est symbolique au niveau de sa mise en scène à différents niveaux. Il est d'abord le seul plan du film à être en couleur, le reste étant intégralement tournée en couleur sépia. Que signifie ce retour soudain à la couleur sinon la prise de conscience de la réalité par les personnages ? Ce procédé démontre encore une fois le caractère ouvert de la mise en scène du film : un changement de couleurs dans un film classique ne peut être introduit que si le récit le justifie directement : flashback en noir et blanc, etc. La mise en scène ouverte d'Eureka demande donc encore une fois au spectateur ou à l'analyste de «lire» entre les lignes pour comprendre leur justification. Le mouvement de caméra de ce plan appuie cette interprétation : après avoir fait deux tours circulaires autour des personnages jusqu'au moment où ils rentrent dans le bus, la caméra s'éloigne subitement pour ne cadrer que la campagne de Kyûshû avec le mot «Eureka» qui apparaît en surimpression blanche<sup>57</sup>. Le double mouvement circulaire «résume» le voyage des personnages qui n'ont pas réussi à se libérer de leur environnement (le cercle est la figure géométrique fermée par excellence), jusqu'à la prise de conscience finale qui intervient au sommet du col Taikan<sup>58</sup>, ce qu'exprime la rupture de la

54) Comme nous l'avons déjà indiqué, la durée moyenne de chaque plan d'Eureka est de 30 secondes environ, ce qui est long.

55) A cet égard il est intéressant de remarquer qu'Aoyama pratique le raccord mouvement avec parcimonie. En général chaque mouvement de personnage est montré d'un bloc, ce qui accroît le poids de ces derniers, contrairement à un film hollywoodien où la vitesse est systématiquement recherchée.

56) Il s'agit d'une tendance du cinéma japonais que l'on retrouve chez de nombreux réalisateurs d'avant-guerre comme le souligne Burch dans son livre *Pour un observateur lointain* (Ozu, Mizoguchi, etc.), mais pas seulement : Sômai Shinji, Suwa Nobuhiro pour les années récentes s'inscrivent également parfaitement dans ce courant.

57) Le tout est soutenu par la musique du film.



trajectoire circulaire doublée de l'apparition simultanée du titre du film.

La premier récit (qui est l'assassin ?) s'achève à 3 heures de film environ, soit plus de 30 minutes avant la fin. Il ne reste alors que le second récit que nous avons tenté de définir plus haut et qui se termine comme nous venons de le voir par la prise de conscience des personnages et le choix de la vie malgré les difficultés. Ces dernières minutes peuvent apparaître narrativement «pauvres» si l'on s'en tient aux critères du cinéma classique (parfaitement définis par Bordwell). Or nous venons de montrer qu'il n'est rien et qu'elles viennent conclure le deuxième récit qui est en fait le cœur narratif de l'œuvre telle que son auteur l'a conçue. Sa compréhension par le spectateur est plus difficile car ses signes sont moins visibles, mais l'examen de la mise en scène nous a montré que cette dernière participait pleinement à l'élaboration du récit.

## Conclusion

*Eureka* est un film moderne dans le sens où il ne suit pas un style ou des règles définis mais opte plutôt pour un système «ouvert» en passant régulièrement d'un circuit à l'autre. C'est le sens que l'on a donné au terme de «mise en scène ouverte». La contrepartie est une lecture moins évidente du récit à cause de ruptures de continuité, de représentation indirecte, etc. Le film présente certes une intrigue tout à fait classique avec la succession de meurtres de jeunes filles et certaines ellipses qui créent du suspense autour de l'identité de l'assassin. Mais le cœur narratif de l'œuvre d'Aoyama Shinji ne se trouve pas dans ce «fil classique» mais dans un deuxième fil narratif qui ne se laisse saisir par aucun signe visuel univoque. Seule la mise en scène permet de mettre le spectateur sur la voie de ce dernier, et il ne tient ensuite qu'à lui de se laisser emporter dans ce système ouvert où ce n'est plus l'action mais l'émotion qui est maître. La qualité d'un film peut certes se mesurer à la complexité, à la logique ou à l'originalité de son intrigue, mais il n'en demeure pas moins qu'une mise en scène qui ne prend aucun risque et qui reste à l'écart du cœur narratif ne créera jamais une œuvre dont l'atmosphère, le rythme et le récit restent gravés jusqu'au plus profond de la conscience du spectateur. Aoyama Shinji réussit à graver le propos de son récit au cœur de sa mise en scène, ce qui fait d'*Eureka* non seulement l'un des films les plus intéressants que le cinéma japonais ait produit, mais également l'une des œuvres les plus marquantes du cinéma mondiale de ces dernières années.

## Bibliographie

Aoyama Shinji, *Ware eiga wo hakken seri*, Seido-sha, 2001.

---

58) Il faut également noter que les kanjis du nom du col 《大観》 signifient «grand» et «regarder» (dans un sens de contempler), ce que l'on pourrait traduire par «contempler avec amplitude», attitude qui n'est pas sans lien avec la prise de conscience des personnages.



青山真治,『われ映画を発見せり』,青土社,2001年。

Bordwell David, Thompson Kristin, *L'art du film, une introduction*, Editions De Boeck Université, 2000 (première édition anglophone 1979), traduit de l'anglais par Cyril Beghin.

Bordwell David, *Narration in the Fiction Film*, University of Winsconsin Press, 2005.

Burch Noël, *Pour un observateur lointain, forme et signification dans le cinéma japonais*, Editions Gallimard, 1982 (première édition 1979).

Deleuze Gilles, *L'Image-mouvement*, Editions de Minuit, 1983, Paris,

Eisenstein Serguei, *Film Form, Essays in Film Theory*, Harcourt, 1977, traduit et édité du russe par Jay Leda.

Godard Jean-Luc, *Jean-Luc Godard par Jean-Luc Godard, tome 1 1950-1984*, Edition établie par Alain Bergala, Cahiers du cinéma, Paris, 1998 (première édition 1985).

Metz Christan, *Essais sur la signification au cinéma, tome I*, Editions Klincksieck, 2003 (première édition 1968).

Propp Vladimir, *Morphologie du conte*, Editions du Seuil, 1965 (publication originale 1928).

### Sites internet

-Sancho.does.Asia : <http://www.sancho-asia.com/spip.php?article1929#nb4>  
(dernière consultation le 09/11/09).